

BAB V

PENUTUP

Bab terakhir ini akan membahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, desiminasi (penyebaran produk) dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 3 MI/SD. Pengembangan media ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari tahap pertama yaitu melakukan penelitian awal dan mengumpulkan informasi terkait dengan produk yang akan dikembangkan, yang kedua yaitu perencanaan produk yang akan dikembangkan, yang ketiga yaitu mengembangkan design awal produk, yang keempat yaitu uji coba awal produk, yang kelima yaitu revisi produk, yang ke enam uji lapangan terhadap produk yang dihasilkan, yang ke tujuh revisi produk, yang ke delapan yaitu uji operasional lapangan terhadap produk yang dihasilkan, yang ke sembilan yaitu revisi produk dan yang ke sepuluh yaitu diseminasi dan implementasi. Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini revisi hanya dilakukan satu kali setelah uji coba yang dilakukan terhadap ahli dan uji coba lapangan terhadap guru dan juga peserta didik dikarenakan sudah

mendapat skor penilaian lebih dari 70% yang tergolong layak untuk diimplementasikan.

Tahap penelitian dan pengembangan ini tidak melewati tahap diseminasi dikarenakan keterbatasan wewenang, desiminasi diserahkan kepada pemangku kebijakan dan pemerintah. Berikut kesimpulan dari penelitian ini:

1. Pengembangan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 3 MI/SD dengan memperhatikan tampilan mulai dari papan ular tangga yang aman digunakan untuk peserta didik sampai dengan cara bermain yang dimodifikasi. Tujuan dari suatu tampilan dalam media *Smart Snake and Ladder* untuk menarik perhatian pengguna, menarik rasa penasaran pengguna sehingga bermain dan belajar dengan rasa senang. Selain itu, tampilan media *Smart Snake and Ladder* juga bertujuan mendeskripsikan materi yang ada pada buku pelajaran. Desain pengembangan media *Smart Snake and Ladder* dirancang semenarik mungkin sesuai dengan tema anak-anak sekolah dasar.
2. Kevalidan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 3 MI/SD dalam penelitian ini dilihat dari hasil validasi para ahli produk, dimana skor perolehan validasi produk ahli materi sebesar 100%, ahli media tampilan sebesar 85%, dan ahli pembelajaran sebesar 100%. Hasil perolehan validasi produk menunjukkan angka sangat valid, sehingga media *Smart Snake and Ladder* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, perolehan hasil angket respon siswa terhadap media *Smart Snake and Ladder* yang digunakan yakni 99% pada aspek kriteria media *Smart Snake*

and Ladder, 100% pada aspek keterlibatan siswa dalam menggunakan media *Smart Snake and Ladder*, dan 99% pada aspek ketertarikan dalam belajar. Hasil presentase tersebut berada pada prediket sangat berhasil, artinya penggunaan media *Smart Snake and Ladder* dapat membantu pengguna dalam belajar. Penggunaan media *Smart Snake and Ladder* dirasa dapat membantu siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris sesuai kemampuannya.

3. Efektifitas penggunaan media *Smart Snake and Ladder* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 3 MI/SD dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal-soal latihan yang terdapat dalam *pre test* dan *post test*. Hasil dari implementasi media menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan data *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan pada *pre test* mendapatkan skor rata-rata sebesar 81,73 dan *post test* sebesar 96,13. Hasil skor rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Guru disarankan memahami langkah-langkah penggunaan media *Smart Snake and Ladder* sebelum menerapkan media *Smart Snake and Ladder* pada kegiatan pembelajaran. Sebelum peserta didik diminta untuk menggunakan media *Smart Snake and Ladder*, sebaiknya guru memperagakan cara penggunaan media *Smart Snake and Ladder* agar peserta didik lebih paham. Pemanfaatan media *Smart Snake and Ladder* terbatas digunakan untuk kelompok yang terdiri dari 4 orang, sehingga diperlukan pembahasan secara

klasikal agar peserta didik memperoleh semua informasi dari media *Smart Snake and Ladder* .

2. Saran Desiminasi

Desiminasi dilakukan setelah produk sudah final, yaitu sudah teruji kelayakan, kevalidan dan keefektifannya. Desiminasi merupakan langkah untuk mensosialisasikan media *Smart Snake and Ladder* yang telah dikembangkan dan menyebarkan hasil. Pada penelitian ini produk hanya disebarkan pada SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Penyebaran media *Smart Snake and Ladder* dapat dilakukan pada setiap sekolah dengan cara mensosialisasikan media *Smart Snake and Ladder* serta dengan melakukan simulasi terhadap guru kelas 3 pada masing-masing sekolah, tentunya dengan persetujuan pemangku kebijakan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media *Smart Snake and Ladder* masih jauh dari kata sempurna, sehingga perlu ada pengembangan lebih lanjut. Peneliti mengajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut kepada guru maupun peneliti lain. Guru maupun peneliti lain diharapkan dapat menambahkan gambar-gambar yang sesuai dengan berbagai kosakata yang termuat dalam kompetensi dasar pelajaran bahasa Inggris.